

PELATIHAN ASESSMEN PEMBELAJARAN BERBASIS *QUIZIZZ* PADA GURU UPTD SMP NEGERI 1 BARRU SEBAGAI EVALUASI PENILAIAN PEMBELAJARAN

Muhammad Nawir^{1*}, Nur Asyura Binti Hamid², Mu'minang³, Nasir⁴
^{1 2 3 4}Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
Email: muhammadnawir@unismuh.ac.id*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pengetahuan tentang mengoptimalkan layanan aplikasi *quizizz* pada guru UPTD SMP Negeri 1 Barru, yang dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2024 di Aula SMP Negeri 1 Barru Kab. Barru, Sulawesi Selatan. Peserta pelatihan terdiri dari guru-guru SMP Negeri 1 Barru sebanyak 64 peserta. Pelatihan ini dipandu oleh *Super Trainer Quizizz* yaitu Bapak Jamal Passalowongi, S.Pd., M.Pd. Metode pelatihan yang digunakan pemateri berupa pengarahan, tanya jawab, praktik langsung di lapangan, dan pendampingan. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM ini adalah peserta pelatihan memberikan respon positif ketika mengikuti pelatihan, dan peserta sangat bersemangat serta adanya peningkatan kreativitas guru dalam membuat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*. Namun, pelaksanaan kegiatan ini juga menghadapi kendala, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, akses internet, dan kesulitan menggunakan fitur lanjutan aplikasi. Untuk itu, hendaknya ada pelatihan lanjutan tentang pemanfaatan fitur-fitur *quizizz*, agar guru memaksimalkan potensi aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran evaluasi.
Kata Kunci: *Kompetensi guru, pelatihan, platform quizizz*

ABSTRACT

This community service activity aimed to provide knowledge about optimizing the quizizz application service to teachers of UPTD SMP Negeri 1 Barru, which was held on October 9, 2024 in the Hall of SMP Negeri 1 Barru, Barru Regency, South Sulawesi. The training participants consisted of 64 teachers of SMP Negeri 1 Barru. This training was guided by the Quizizz Super Trainer, Mr. Jamal Passalowongi, S.Pd., M.Pd. The training methods used by the presenters were in the form of direction, questions and answers, direct practice in the field, and mentoring. The results obtained from this community service activity were that the training participants gave a positive response when taking part in the training, and the participants were very enthusiastic and there was an increase in teacher creativity in making learning evaluations using quizizz. However, the implementation of this activity also faced obstacles, such as limited technological infrastructure, internet access, and difficulty using the application's advanced features. For this reason, there should be further training on the use of quizizz features, so that teachers maximize the potential of this application in evaluation learning.

Key Words: *Teacher competence, training, quizizz platform*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang saling berkaitan. Pendidikan sangat membutuhkan kurikulum agar mampu mengembangkan potensi siswa sehingga mampu memecahkan masalah dalam kehidupan. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi
Muhammad Nawir., dkk. -----

untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang dapat mensejahterakan peserta didik. Kesejahteraan yang dimaksud bukan hanya berkaitan dengan ekonomi namun dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang kesehatan, sosial, budaya, dan teknologi informasi. Adapun dalam bidang TIK terjadi perubahan paradigma cara belajar siswa dibandingkan sebelumnya. Banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan guru di sekolah dengan perubahan kurikulum dan cara belajar siswa. Sehingga, guru wajib memiliki kemampuan memanfaatkan TIK saat pembelajaran di kelas. Hal ini juga dikarenakan guru adalah agen pembaharuan (*agent of change*) berperan penting dalam mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa (Bahar, 2017).

Perkembangan TIK menuntut guru beradaptasi dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana media pembelajaran selama pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru adalah *quizizz* yaitu aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dengan latihan interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* merupakan alat web yang menghadirkan permainan kuis *online* yang bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi formatif dalam pembelajaran (Basuki, 2019; Chaiyo, 2017). *Quizizz* adalah aplikasi permainan pendidikan bersifat naratif dan fleksibel, tidak hanya mengajarkan materi tetapi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, 2020). Kuis yang sudah disiapkan dapat dimasukkan ke dalam *quizizz*, disesuaikan dengan gambar, latar belakang, dan pilihan jawabannya, serta kode dapat diberikan kepada siswa untuk membagikan kuis. *Quizizz* menyajikan data statistik kinerja siswa menjawab kuis yang bisa diunduh dalam format *spreadsheet excel*. Penyelenggaraan kuis dengan *quizizz* cukup fleksibel karena ada pengaturan waktu yang dapat disesuaikan. Sehingga, peserta didik dapat melakukan latihan di kelas pada perangkat elektroniknya. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam pembelajaran. *Quizizz* memungkinkan peserta didik bersaing dan memotivasi belajar. Peserta didik mengambil kuis saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung di papan peringkat. Instruktur memantau proses dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Namun, faktanya banyak guru belum mengetahui dan menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran (Nizaruddin., dkk., 2021).

Selama ini, yang wajib diikuti guru adalah pelatihan tentang cara menerapkan kurikulum merdeka, menyusun RPP, dan jenis penilaian yang ada dalam kurikulum merdeka. Namun, pelatihan ini mengharuskan setiap orang menggunakan aplikasi pembelajaran dan penilaian yang tersedia di *platform* media sosial. Namun, jika tidak ada keharusan, guru tidak mengikutinya karena dianggap sulit dan khawatir ada tugas pengaplikasian nantinya. Guru tidak dapat meninggalkan sistem ceramah selama pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif. Sedangkan, penilaian guru menggunakan metode konvensional yaitu tes berbasis kertas (*paper based test*) untuk menilai hasil belajar siswa yang memerlukan logistik cukup mahal dan tidak ekonomis. Selain itu, sebagai akibat dari kesalahan teknis dalam soal atau kualitas fotocopy yang buruk, soal menjadi kurang menarik, buram, dan tidak jelas, membuat siswa sulit membaca soal dan jenuh mengerjakan soal tanpa mengetahui hasilnya. Siswa biasanya mengerjakan soal sambil bermain, berbicara dengan teman, dan melakukan aktivitas lain yang membuat tidak fokus pada apa yang sedang dipelajari, serta menghabiskan waktu belajar. Selain itu, guru membutuhkan waktu lama untuk mengoreksi jawaban siswa yang dibuat secara manual. Akibatnya, guru tidak dapat mengetahui hasil langsung dari penilaian siswa.

Perangkat dan media digital telah digunakan pada era modern saat ini, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Berkembangnya teknologi dan informasi, mengharuskan guru mengatasi tantangan pembelajaran digital. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran digital yang inovatif, efektif, dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan berbasis permainan merupakan jenis media pembelajaran digital yang ditawarkan. Maka, penting adanya pelatihan dan pendampingan guru dalam pemanfaatan *quizizz*. Target pelatihan ini adalah meningkatkan kesadaran penggunaan media pembelajaran *quizizz* secara daring guna mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era digital. Tujuan kegiatan PKM ini memberikan wawasan akan pentingnya evaluasi *online*, dan meningkatkan keterampilan guru sebagai mitra PKM dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi *quizizz*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *quizizz* bagi guru UPTD SMP Negeri 1 Barru dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2024 di Aula SMP Negeri 1 Barru Kab. Barru Sulawesi Selatan. Peserta kegiatan PKM ini terdiri dari guru UPTD SMP Negeri 1 Barru sejumlah 64 peserta. Pelatihan ini disampaikan oleh *Super Trainer Quizizz*, menggunakan metode pengarahan, tanya jawab, praktik lapangan, dan pendampingan.

Muhammad Nawir., dkk. -----

Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Persiapan, dilakukan analisis kebutuhan guru UPTD SMP Negeri 1 Barru memerlukan pelatihan asesmen berbasis *quizizz*. Lalu, peneliti dan komunitas belajar UPTD SMP Negeri 1 Barru mengidentifikasi keterampilan yang perlu ditingkatkan dengan evaluasi pembelajaran, terutama menggunakan *quizizz*. Selanjutnya, materi pelatihan disusun atas kemampuan guru menggunakan teknologi dan kebutuhan spesifik asesmen berbasis *quizizz*, berupa pengenalan *platform quizizz* dengan fitur terbaru didalamnya juga cara menganalisis hasil *quizizz* sebagai evaluasi penilaian. Lalu, pemateri dikirim undangan pelatihan asesmen berbasis *quizizz* dan guru yang mengikuti kegiatan diidentifikasi, serta dikirimkan undangan resmi dan informasi terkait pelatihan yang dilaksanakan tanggal 9 Oktober 2024 di Aula UPTD SMP Negeri 1 Barru.

Tahap Pelaksanaan, fasilitator memberikan pengantar mengenai tujuan pelatihan, pentingnya asesmen berbasis *quizizz*, serta bagaimana kuis menjadi alat evaluasi yang efektif. Guru diberikan gambaran umum tentang peran asesmen dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Lalu, penyampaian teori dan konsep dasar tentang asesmen formatif dan sumatif, serta bagaimana kuis digunakan dalam kedua jenis asesmen tersebut. Guru mengajarkan prinsip desain kuis yang efektif, mulai dari pembuatan pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran hingga pengaturan waktu dan jenis soal (pilihan ganda, atau isian singkat). Fasilitator membimbing guru membuat akun, merancang kuis, serta mengelola pelaksanaan kuis di kelas. *Platform* yang digunakan yaitu *quizizz*. Lalu, pada sesi simulasi, guru mencoba menjalankan kuis yang telah dibuat, baik sebagai pengajar maupun peserta, supaya memahami alur pelaksanaan kuis dari perspektif siswa, serta guru diberikan masukan terkait desain kuis dan pelaksanaannya.

Tahap Penutupan, berupa penyerahan sertifikat partisipasi kepada guru sebagai tanda keikutsertaan dan peningkatan kapasitasnya dalam penilaian pembelajaran. Lalu, fasilitator dan pihak sekolah menyusun rencana tindak lanjut agar penggunaan asesmen berbasis kuis berkelanjutan, serta dukungan bagi guru yang menghadapi kesulitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan aplikasi untuk guru tentang cara menggunakan aplikasi pembelajaran di kelas bertujuan meningkatkan semangat siswa. Sesuatu yang baru dan menarik bagi guru dan siswa pasti menyenangkan. Sebelum menggunakan aplikasi

quizizz, guru harus memiliki komputer/laptop dengan koneksi internet yang kuat. Kegiatan ini dimulai dengan materi *pre-test* untuk melihat pengetahuan guru tentang aplikasi *quizizz*, fitur dan cara menggunakannya, serta kegiatan berakhir dengan tes. Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan instrumen evaluasi online dengan *quizizz* dapat meningkatkan pemahaman guru akan aplikasi *quizizz* dan menambah kemampuannya membuat instrumen evaluasi online dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Penyampaian Materi tentang Aplikasi Quizizz

Pelatihan penilaian pembelajaran berbasis *quizizz* di UPTD SMP Negeri 1 Barru bertujuan memberikan pemahaman dan keterampilan kepada guru dalam menggunakan platform *quizizz* sebagai alat untuk penilaian pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan pemahaman yang baik tentang platform *quizizz* dan mampu mengoperasikan aplikasinya dengan baik, membuat kuis dengan berbagai jenis soal (pilihan ganda, isian singkat), dan menggunakan fitur-fitur seperti analisis hasil kuis serta umpan balik instan. Sebagian besar peserta pelatihan merancang kuis sebagai tes formatif di kelas dan menggunakan *quizizz* untuk mengukur pemahaman siswa setelah materi diajarkan, memberikan evaluasi yang cepat, dan memastikan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil dari pelatihan menunjukkan antusiasme guru menggunakan platform *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran. Fitur gamifikasi pada *quizizz* membuat guru termotivasi menggunakannya. Selain itu, umpan balik yang diterima setelah pelatihan penggunaan *quizizz* memberikan kesempatan untuk memperbaiki pemahaman secara langsung. Peserta pelatihan menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menganalisis hasil kuis dan menggunakan data tersebut untuk melihat bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam pembelajaran.

Fitur analitik di *quizizz* membuat guru mengetahui tingkat keberhasilan siswa dan mengidentifikasi area yang sulit dipahami siswa. Ada guru yang mampu menggunakan *quizizz* dengan baik dan ada yang menghadapi tantangan terkait teknologi, keterbatasan akses internet, dan ketersediaan perangkat memadai menjadi hambatan implementasi

penggunaan *quizizz* secara maksimal di kelas. Beberapa guru mengungkapkan kesukitan memanfaatkan fitur-fitur lanjutan dari *quizizz*, seperti analitik hasil secara mendalam. Namun, pelatihan ini menunjukkan hasil signifikansi dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru UPTD SMP Negeri 1 Barru terkait pemahaman teknologi.

Pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi digital guru dalam penggunaan teknologi untuk penilaian pembelajaran. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru lebih familiar dengan metode penilaian konvensional, seperti ujian tertulis dan tes lisan. Setelah pelatihan, guru memanfaatkan teknologi seperti *quizizz* untuk membuat penilaian lebih menarik, efisien, dan berbasis data. Hal ini menjadi langkah positif untuk mendorong guru terbuka terhadap teknologi dan inovasi pendidikan. Penggunaan *quizizz* memberikan kemudahan bagi guru untuk menilai secara formatif dan efektif. *Quizizz* membuat guru memperoleh umpan balik instan tentang pemahaman siswa setelah materi diajarkan, dan mengetahui bagian dari materi yang perlu diperdalam, serta memberi kesempatan kepada siswa memperbaiki kesalahannya. Penilaian formatif yang cepat dan terus-menerus membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Salah satu manfaat penggunaan *quizizz* adalah peningkatan motivasi siswa. Melalui mekanisme gamefikasi yang ada, seperti tantangan waktu dan *leader board*, adanya kuis membuat siswa terlibat dalam pembelajaran dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Pelatihan penilaian pembelajaran berbasis *quizizz* dilakukan di UPTD SMP Negeri 1 Barru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat evaluasi pembelajaran, menunjukkan bahwa mayoritas guru dapat memahami dan memanfaatkan *platform quizizz* dengan baik untuk mengembangkan asesmen yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Sehingga, guru dapat merancang soal-soal kuis secara variatif dan memberikan umpan balik secara instan kepada siswa. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran.



Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Platform Quizizz secara Langsung oleh Guru

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelaksanaan kegiatan PKM ini disimpulkan bahwa pelatihan penilaian pembelajaran berbasis *quizizz* di UPTD SMP Negeri 1 Barru dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan berupa pengarahan, tanya jawab, praktek langsung, dan pendampingan ini memungkinkan guru untuk membuat, melaksanakan, dan menganalisis kuis secara efektif. Hasil pelatihan menunjukkan sebagian besar peserta mampu memanfaatkan *quizizz* untuk evaluasi formatif, yang berdampak positif terhadap motivasi siswa melalui elemen gamifikasi seperti skor dan *leaderboard*. Selain itu, guru dapat menerima umpan balik instan untuk menganalisis pemahaman siswa secara mendalam. Namun, pelaksanaan kegiatan ini juga menghadapi kendala, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, akses internet, dan kesulitan menggunakan fitur lanjutan aplikasi. Secara keseluruhan, pelatihan ini berdampak positif dalam mendorong kompetensi digital guru, meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, dan motivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan setelah pelaksanaan kegiatan ini diharapkan lebih maksimalnya implementasi dari kegiatan PKM ini dan perlu perhatian lebih terhadap infrastruktur teknologi di sekolah, seperti penyediaan perangkat yang memadai dan akses internet yang stabil. Selain itu, hendaknya ada pelatihan lanjutan khususnya tentang pemanfaatan fitur-fitur lanjutan dari *quizizz*, agar guru dapat memaksimalkan potensi aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran evaluasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada peserta yang telah aktif berpartisipasi dalam kegiatan ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada UPTD SMP Negeri 1 Barru yang telah menyediakan fasilitas dan mendukung pelaksanaan pelatihan. Semoga pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, serta mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Penulis berharap dapat terus bekerja sama untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang inovatif dan mendukung perkembangan teknologi pendidikan di masa depan.

REFERENSI

- Bahar, A. 2017. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Url: <http://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html> (diakses tanggal 29 Desember 2019).
- Basuki, Y., Hidayati, Y. 2019. *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC), Hlm.202-211.
- Chaiyo, Y., Nokham, R. 2017. *The Effect of Kahoot, Quizizz, and Google Forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System*. International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT), Hlm.178-182.
- Nizaruddin., Muhtarom., Nugraha, A.E.P. 2021. *Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring*. E-DIMAS. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.12 No.2 Hlm.291-296.
- Salsabila, U.H., dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemic pada siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol.4 No.2.
- Ratnawati, I., Suyono, H. 2022. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol.10 No.1 Hlm.34-42.
- Ningsih, R., Prihatin, T. 2021. *Efektivitas Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.19 No.3 Hlm. 210-221.
- Fajri, M., Ramadhani, R. 2020. *Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.7 No.2 Hlm.102-111.
- Hanifah, L., Rahmawati, A. 2021. *Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi COVID-19*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.27 No.3 Hlm.150-160.
- Gunawan, T., Sutrisno, S. 2022. *Pengaruh Media Quizizz terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring*. Jurnal Pendidikan Terapan, Vol.12 No.1 Hlm.75-82.
- Santoso, Y., Wulandari, R. 2021. *Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi*. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, Vol.9 No.3 Hlm.56-64.
- Ariyanti, A., Murtiningsih, R. 2021. *Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Asesmen Formatif pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, Vol.13 No.2 Hlm.115-124.
- Puspitasari, A., Nugraha, I. 2022. *Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, Vol.6 No.1 Hlm.45-53.